NES-XU-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

MEGA MAN 3

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts.
Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

1) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
2) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche et/ou la console NES.
3) Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.
4) En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.
5) Vérifiez que le connecteur latéral de la cartouche ne comporte aucun corps étranger avant de l'introduire dans votre console NES.
6) Assurez-vous que votre console NES est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer une cartouche.

Remarque: Ayant pour objectif de perfectionner ses produits, Nintendo se réserve le droit de modifier sans préavis les caractéristiques de jeu et la conception de ses systèmes.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu MEGA MAN 3* pour votre Nintendo Entertainment System™.

Nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel afin de tirer le plus grand profit de votre nouveau jeu. Puis rangez-le soigneusement pour vous y reporter par la suite.

TABLE DES MATIERES

COMMENT DEMARRER 4
LES ROBOTS ATTAQUENT 5
LA COMMANDE DE MEGA MAN 6
A VOUS DE JOUER ..... 7 & 8
RAVITAILLEMENT 9
AU SECOURS, RUSH! 10
COMMENT UTILISER VOTRE MOT DE PASSE 11
LES MAITRES-ROBOTS ..... 12 & 13
STRATEGIES GAGNANTES 14

TM et ® sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.
© 1992 Nintendo Co., Ltd.
*Mega Man 3 est une marque déposée de CAPCOM Co., Ltd.
© 1990 CAPCOM Co., Ltd.
Sous licence CAPCOM Co., Ltd.

COMMENT DEMARRER

1. Insérez la cartouche Mega Man 3 dans votre console NES que vous mettez ensuite sous tension.
2. A l'affichage de l'écran Titre, appuyez sur le Bouton **Select** de votre manette pour choisir le mode de jeu **Normal**. Ensuite, appuyez sur **Start**.
3. Vous pouvez alors commencer une nouvelle partie, ou bien utiliser un mot de passe pour continuer une partie que vous avez démarrée auparavant.

   Pour commencer une nouvelle partie, amenez le curseur sur **Start**, puis appuyez sur le Bouton **Start** de votre manette.

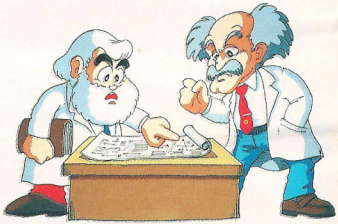
   Pour continuer une partie avec un mot de passe, reportez-vous à la rubrique *Comment utiliser votre mot de passe* plus loin dans ce manuel.
4. A l'écran suivant, vous êtes entouré par les photos des 8 Maîtres-Robots. Utilisez la manette multidirectionnelle pour choisir votre adversaire. Ensuite, appuyez sur **Start** et préparez-vous à agir!
5. Pour terminer le jeu à n'importe quel moment, mettez votre console Nintendo hors tension.

LES ROBOTS ATTAQUENT...

«Appel à Mega Man! Appel à Mega Man! Réponds s'il te plaît!

«Mega Man, nous avons besoin de toi! Nous en sommes à la dernière phase de notre projet de paix. Mais pour le terminer, nous devons nous procurer ces derniers cristaux d'énergie. Le Dr. Wily est ici, également... Oui... il a finalement retrouvé ses esprits. Il sait où les cristaux se trouvent! Ils sont dans les mondes des mines, mais nous ne pouvons pas les atteindre. Les robots sont en folie et ils détruisent tout!

«Tu dois y aller, Mega Man, et te procurer ces cristaux! Tu devras faire face à d'affreux engins. Attends-toi au pire! Rush est-il à tes côtés? Donne-lui un boulon à mâcher, dis-lui que c'est de notre part. Qu'est-ce que c'est — nous devons avoir du statique — il semble que tu dises «Ouah!»



Mega Man, rends-toi dans ces mondes des mines sans tarder! Récupère les cristaux et arrête le responsable. Il est complètement cinglé!

« Message du Dr Light. Fin de transmission!»

LA COMMANDE DE MEGA MAN

Déplacement à gauche ou à droite

Appuyez sur **Gauche** ou sur **Droite** de la manette multidirectionnelle.

Grimper ou descendre

Appuyez sur **Haut** ou sur **Bas** de la manette multidirectionnelle.

Sauter

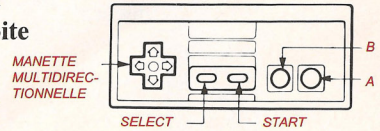
Appuyez sur le Bouton **A**. Appuyez sur la manette multidirectionnelle pendant le saut pour aller à gauche ou à droite. Plus vous appuierez longtemps sur le bouton, plus vous sauterez haut.

Tirer

Appuyez sur le Bouton **B**. Appuyez simultanément sur les Boutons **A** et **B** pour faire feu pendant un saut. Vous pouvez tirer à n'importe quel moment, même quand vous êtes en train de grimper.

Glisser à gauche ou à droite

Appuyez sur **Bas** et sur **Gauche** ou **Droite** de la manette multidirectionnelle, puis appuyez sur le Bouton **A**.



A VOUS DE JOUER

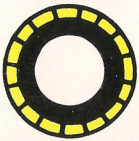
Taillez-vous une route en luttant contre un assaut forcené de machinerie démente. Les Maîtres-Robots mettent en action plus d'armes folles que vous ne pouvez l'imaginer! Elles cliquettent, vrombissent, rampent, tirent et explosent de toute part. Explorez chaque salle et chaque corridor. Montez à toutes les échelles. Esquivez, glissez, sautez, et tirez pour anéantir vos assaillants ou, au moins, pour vous échapper!

Vous débutez chaque partie avec 3 chances de vous en sortir. Surveillez votre Compteur d'Energie dans le coin supérieur gauche de l'écran. Votre énergie diminue tandis que vous encaissez les coups violents que vos ennemis vous assènent. Quelle chance que vous disposiez d'une caboche en acier!

Recueillez les Réservoirs d'Energie, les Pilules d'Energie et les Boîtes à Surprises pour récupérer énergie et chances. Quand vous n'avez plus de force, vous perdez une chance et la partie est terminée. Si vous disposez de chances supplémentaires, vous pouvez recommencer.

Réservoir d'Energie

Boîte à Surprises

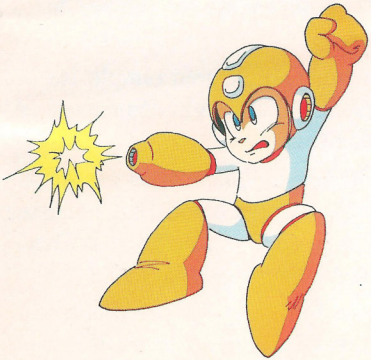


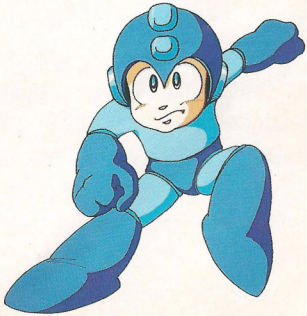
Pilule d'Energie

A VOUS DE JOUER (Suite)

Continuez! Détruisez tous les robots malveillants de ce niveau, et vous pourrez affronter le diabolique Maître-Robot. Son Compteur d'Energie est à droite du vôtre, aussi pouvez-vous jeter un coup d'œil et voir qui gagne!

Si vous perdez toutes vos chances, le jeu est terminé. Mais si vous démolissez le Maître-Robot, vous vous emparez de ses armes et capturez également les cristaux d'énergie de son monde. Alors vous pouvez vous mesurer au fou-furieux suivant!





RAVITAILLEMENT

Appuyez sur **Start** chaque fois que vous voulez consulter la case "Armes". Appuyez ensuite dans n'importe quelle direction, sur la manette multidirectionnelle pour faire bouger le clignotant. Quand l'arme que vous désirez clignote, appuyez à nouveau sur **Start**.

Arm Cannon (Canon portatif) - Choisissez cette arme pour faire feu avec le canon portatif de Mega Man. La barre montre l'énergie qui vous reste.

Chances Left (Nombre de Chances disponibles) - Vous indique le nombre de chances qui vous reste pour réussir.

Reserve Energy (Energie en Réserve) - Choisissez cet article pour remplir les barres d'énergie dans toutes vos armes. Accumulez de l'énergie supplémentaire en recueillant des Réservoirs d'Energie pendant les combats.

Robot Masters' Weapons (Armes des Maîtres-Robots) - Quand vous vainquez les Maîtres-Robots, vous remportez leurs armes et les barres s'empilent. Choisissez l'arme dont vous avez besoin pour la contre-attaque, et allez-y! Une Barre d'Energie pour l'arme que vous utilisez apparaît à gauche de votre écran de jeu.

Next (Suivant) - Choisissez cette option et appuyez sur **Start** pour voir d'autres armes des Maîtres-Robots. La deuxième case d'Armes apparaît à l'écran. Rush, votre MegaChien, peut également vous venir en aide. Continuez votre lecture pour voir comment.

AU SECOURS, RUSH!

Rush peut se transformer en de puissantes machines qui vous feront franchir des passages difficiles. Quand vous voyez sa case d'Armes, appuyez sur Haut ou sur Bas de la manette multidirectionnelle pour choisir l'une de ses machines. Appuyez ensuite sur **Start** pour vous retrouver dans la bataille!

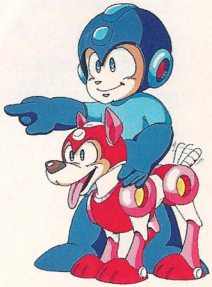
RC - Rush se transforme en tremplin pour sauter très haut.

RM - Le sous-marin de Rush vous garde en vie sous l'eau.

RJ - Dans l'avion à réaction de Rush, pas de limites!

N. B.: Cette case vous montre également les chances et l'énergie dont vous disposez. Choisissez **Next (Suivant)** pour revenir à la première case d'Armes.

Quand vous revenez au combat, appuyez sur le Bouton **B**. Rush se place à côté de vous sous la forme que vous avez choisie. Sautez sur lui et mettez-vous en route!



- Sautez sur le tremplin pour bondir très haut.
- Manœuvrez le sous-marin et l'avion avec la manette multidirectionnelle. Appuyez sur le Bouton **A** pour sauter en l'air, et sur le Bouton **B** pour faire feu.

Rush est bien dressé, aussi disparaît-il quand vous n'avez plus besoin de lui.

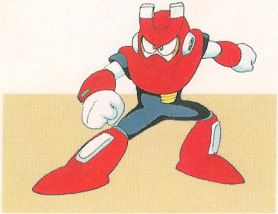
COMMENT UTILISER VOTRE MOT DE PASSE

Quand vous détruisez un Maître-Robot, vous pouvez voir un mot de passe secret. Servez-vous de la manette multidirectionnelle pour choisir **Password (Mot de passe)**, puis appuyez sur **Start.** (Si vous ne voulez pas voir de mot de passe, choisissez **Stage Select (Choix de Niveau)** et appuyez sur **Start**. Vous retournerez à l'écran qui vous permet de choisir un autre adversaire.)

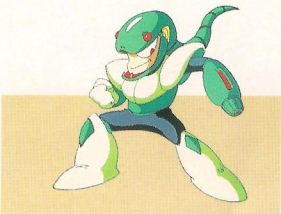
Quand le mot de passe s'affiche, écrivez-le ou gardez-le bien en mémoire. La prochaine fois que vous jouerez avec Mega Man 3, vous pourrez l'utiliser pour reprendre la partie exactement au même endroit. Voici comment:

1. Choisissez **Password (Mot de Passe)** sur le premier écran.
2. Sur l'écran suivant, servez-vous de la manette multidirectionnelle pour faire passer le curseur dans la grille. Appuyez sur le Bouton **A** pour marquer chaque espace nécessaire à votre mot de passe. (Si vous marquez un espace par erreur, appuyez sur le Bouton **B** pour ôter la marque.) La case en bas à droite indique combien d'espaces vous devez marquer.
3. Quand vous avez terminé, appuyez sur **Start**. La dernière partie que vous avez jouée reprendra à partir de l'endroit où vous avez vu le mot de passe.

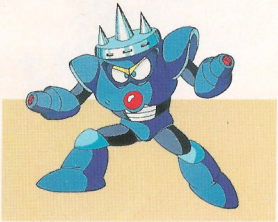
LES MAITRES-ROBOTS



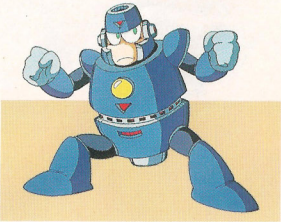
Homme Magnétique



Homme Serpent

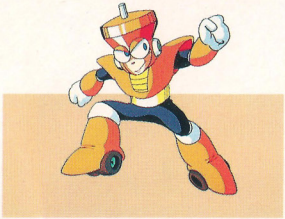


Homme Aiguille

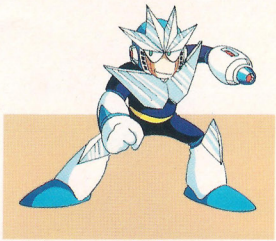


Homme Dur

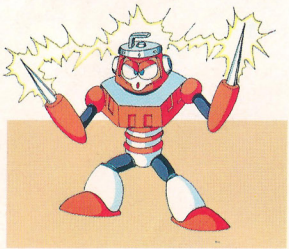
LES MAITRES-ROBOTS



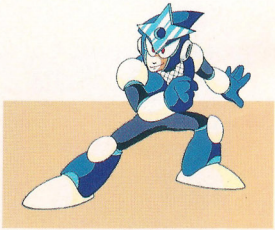
Homme Sommet



Homme Double



Homme Etincelle



Homme Ombre

STRATEGIES GAGNANTES

- Tirez au-delà des obstacles quand vous le pouvez afin de toucher vos adversaires de loin.
- Si vous commencez à tomber, appuyez sur Haut/Gauche ou sur Haut/Droite de la manette multidirectionnelle. Cela peut vous sauver.
- Quand Mega Man est blessé, il ne peut pas être touché pendant quelques secondes. Utilisez ce temps pour franchir les endroits difficiles.
- Essayez d'imaginer comment les armes de l'adversaire peuvent vous aider. Puis attaquez les Maîtres-Robots dans l'ordre qui convient pour obtenir les armes dont vous aurez besoin au cours du combat suivant.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.48.98.18.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

1291b

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Nintendo Service - Monteur
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02-478.90.48 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

VOORZORGSMAATREGELEN

1) Deze cassette is een precisieprodukt. Bewaar hem daarom nooit op extreem warme of koude plaatsen. Sla of stoot er niet tegen, laat hem niet vallen en haal hem nooit uit elkaar.
2) Raak de elektrische contacten niet aan en voorkom dat deze nat of vuil worden, want dat kan schade aan de cassette en/of het Control Deck veroorzaken.
3) Maak de cassette nooit schoon met wasbenzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.
4) Bewaar de cassette in zijn doosje als hij niet in gebruik is.
5) Controleer steeds of er geen vuil of stof aan de elektrische contacten van de cassette zit voordat deze in het Control Deck wordt gestoken.
6) Let er op dat het Nintendo Entertainment System uit staat als deze cassette er in wordt gedaan of er uit wordt gehaald.

N.B.: Gezien ons voortdurende streven naar produktverbetering kunnen het ontwerp en de specificaties van het Nintendo Entertainment System zonder voorafgaande aankondiging worden gewijzigd.

Hartelijk dank voor het kopen van deze cassette met MEGA MAN 3* voor je Nintendo Entertainment System™.

Lees deze handleiding goed door voor je dit spel gaat spelen, want dan heb je er het meeste plezier van. Bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

INHOUD

HOE JE BEGINT 20
METAAL-AANVAL 21
HOE JE MEGA MAN BESTUURT 22
HOE JE HET SPEL SPEELT ..... 23 & 24
MAAK JE KLAAR VOOR DE STRIJD! 25
RUSH SCHIET TE HULP! 26
HOE JE JE PASWOORD GEBRUIKT 27
ROBOT-LEIDERS ..... 28 & 29
TIPS OM TE WINNEN 30

TM en ® zijn handelsmerken van Nintendo Co., Ltd.
© 1992 Nintendo Co., Ltd.
* MEGA MAN 3 is een handelsmerk van CAPCOM Co., Ltd.
© 1990 CAPCOM Co., Ltd.
Een licentie van CAPCOM Co., Ltd.

HOE JE BEGINT

1. Doe de Mega Man 3 cassette in je Nintendo en zet deze pas daarna aan. Je ziet dan het titelscherm verschijnen.
2. Zodra je het titelscherm ziet, druk je op de **SELECTKNOP** op je controller en kies je voor «Normal» (Normaal). Daarna druk je op de **STARTKNOP**.
3. Nu kun je met een nieuw spel beginnen, of een paswoord gebruiken om verder te gaan met een spel waarmee je eerder bent begonnen.

   Om met een nieuw spel te beginnen, verplaats je de wijzer naar Start en druk je vervolgens op de STARTKNOP op je controller.

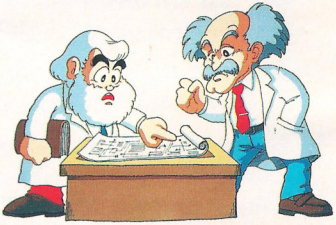
   Om door te gaan met een spel met behulp van een paswoord: zie *Hoe Je Je Paswoord Gebruikt* verderop in deze handleiding.
4. Op het volgende scherm word je omgeven door foto's van de acht Robot-leiders. Kies je tegenstander met behulp van de vierpuntsdruktoets. Druk vervolgens op de STARTKNOP en ga er tegenaan!
5. Wil je stoppen met spelen, vraag dan eerst je paswoord op en zet daarna je Nintendo gewoon uit.

METAAL-AANVAL

«Mega Man! Mega Man! Antwoord, alsjeblieft!»

«Mega Man, we hebben je nodig! Ons project om de vrede te bewaren is op sterven na dood. We moéten die laatste energie-kristallen hebben, anders kunnen we ons werk niet afmaken. Dr. Wily is hier nu ook... Ja... hij is eindelijk weer normaal. Hij weet waar de kristallen zijn! Zij bevinden zich in de mijnwerelden, maar we kunnen er niet bij. De robots zijn helemaal wild geworden en vernielen alles!»

«Je moet er heen, Mega Man, en die kristallen te pakken zien te krijgen! Maar houd er wel rekening mee dat je heel gemeen metaal tegenkomt. Verwacht maar het ergste! Is Rush daar bij je? Geef hem dan maar een moer om op te kauwen en vertel hem maar dat die van ons is. Wat is dat nou? Het lijkt wel ruis... het klinkt alsof je net «Woef!» hebt gezegd!»



«Mega Man, kom onmiddellijk naar die mijnwerelden! Zie die kristallen te pakken te krijgen en houd degene die je dat wil beletten tegen. Hij is compleet gestoord!»

«Dit is Dr. Light. Over en uit!»

HOE JE MEGA MAN BESTUURT

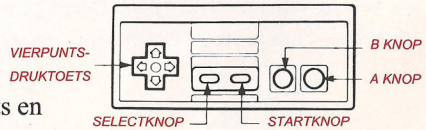
Naar links of rechts bewegen Druk **LINKS** of **RECHTS** op de vierpuntsdruktoets.

Naar boven of naar beneden klimmen Druk op de **BOVEN**- of **ONDERKANT** van de vierpuntsdruktoets.

Springen Druk op de **A** knop. Gebruik ook de vierpuntsdruktoets als je naar links of rechts wilt springen. Hoe langer je die knop ingedrukt houdt, hoe hoger je springt.

Wapens afvuren Druk op de **B** knop. Als je tijdens een sprong wilt schieten, druk je tegelijkertijd op de **A** en de **B** knop. Je kunt te allen tijde vuren, ook als je aan het klimmen bent.

Glij naar links of rechts Druk op de **ONDERKANT** van de vierpuntsdruktoets en tegelijkertijd naar **LINKS** of **RECHTS** en druk vervolgens op de **A** knop.



HOE JE HET SPEL SPEELT

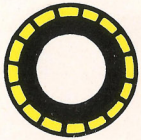
Knok je door de razende aanvallen van gestoorde machines heen. De Robot-leiders zetten wapens in die nog idioter zijn dan je je kunt voorstellen! Zij rammelen, zoemen, kruipen, schieten en knallen van alle kanten op je af. Onderzoek elke ruimte en iedere gang. Klim op alle ladders. Duik weg, glij, spring en vuur om je aanvaller af te weren of maak je uit de voeten!

Je start de ronde met drie kansen om het te halen. Houd je Energiemeter links boven in het scherm goed in het oog. Want naarmate je meer vernietigende slagen van je tegenstanders incasseert, loopt je energie terug. Het is maar goed dat je een stalen helm draagt!

Neem Energie-tanks, Energie-balletjes en Verrassings-dozen mee om weer energie en nieuwe kansen te krijgen. Zodra je energie op is, verlies je één kans en eindigt de ronde. Heb je nog kansen over, dan begin je opnieuw.

Energie-tank

Verrassings-doos

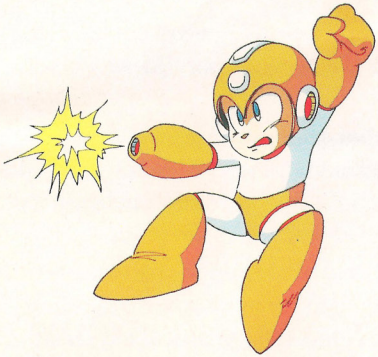


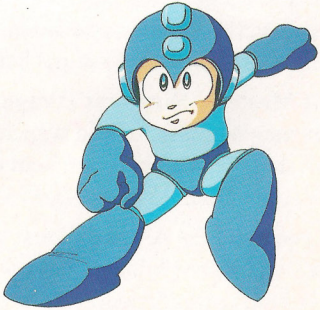
Energie-balletje

HOE JE HET SPEL SPEELT (vervolg)

Hou vol! Vernietig alle robotvrienden in dit level, dan kom je oog in oog te staan met de duivelse Robot-leider. Zijn energie-meter vind je naast de jouwe, zodat je in de gaten kunt houden wie er aan de winnende hand is!

Als je al je kansen verliest, is het spel over. Maar als je de Robot-leider vernietigt, krijg je zijn wapens en verover je de energie-kristallen van zijn wereld. Daarna kun je de volgende maniak te lijf gaan!





MAAK JE KLAAR VOOR DE STRIJD!

Druk elke keer als je het Wapen-vakje ziet op de **Startknop**. Verplaats vervolgens het knippersignaal met de vierpuntsdruktoets. Als het voorwerp dat je nodig hebt knippert, druk je weer op de **Startknop**.

Arm Cannon (Arm-kanon) - Gebruik dit om Mega Man's arm-kanon af te vuren. De dikke lijn geeft aan hoeveel energie je nog over hebt.

Chances Left (Overgebleven Kansen) - Toont hoeveel kansen je nog hebt om te slagen.

Reserve Energy (Energiereserve) - Gebruik deze om de energiebalken van al je wapens weer helemaal op te laden. Verzamel nieuwe energie door tijdens het gevecht Energie-tanks op te pakken.

Robot Masters' Weapons (Wapens van de Robot-leiders) - Als je de Robot-leiders verslaat, krijg je hun wapens die hier worden verzameld. Kies het wapen dat je voor de tegenaanval nodig hebt en ga er tegenaan! Links van jouw energiemeter op het scherm kun je de energievoorraad aflezen van het wapen dat je gebruikt.

Next (volgende) - Als je dit kiest en op de **Startknop** drukt, zie je nog meer wapens van Robot-leiders. Het volgende Wapen-vakje komt het scherm opschuiven. Je kunt ook hulp krijgen van Rush, je Mega Hond. Lees verder om te ontdekken hoe.

RUSH SCHIET TE HULP!

Rush kan worden veranderd in machtige machines die je uit moeilijke situaties kunnen helpen. Zodra je zijn Wapen-vakje ziet, druk je op de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets om één van die machines uit te kiezen. Als je daarna op de Startknop drukt, ben je weer terug in de strijd!

RC - Rush verandert in een springplank voor hoge sprongen.

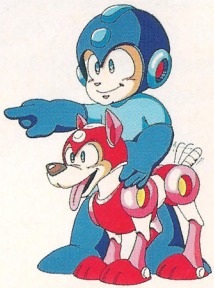
RM - De onderzeeër van Rush houdt je onder water in leven.

RJ - In het straalvliegtuig van Rush houdt niets je meer tegen.

N.B.: In dit vakje zie je ook de kansen en de energie die je nog over hebt. Kies «**Next**» (Volgende) om terug te gaan naar het eerste Wapen-vakje.

Zodra je weer terug bent in de strijd, druk je op de **B** knop. Rush laat zich dan naast je vallen in de door jou gewenste vorm. Spring op zijn rug en ga er op af!

- Spring op de springplank om hoog te springen.
- Gebruik de vierpuntsdruktoets om de onderzeeër en het straalvliegtuig te besturen. Druk op de A knop om te springen en op de B knop om te schieten.



Rush is op de gehoorzaamheidsschool geweest, dus verdwijnt hij zodra je hem niet meer nodig hebt.

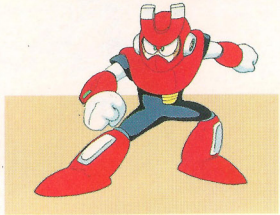
HOE JE JE PASWOORD GEBRUIKT

Als je een Robot-leider uitschakelt, verschijnt er een geheim paswoord. Kies Password (**Paswoord**) met je vierpuntsdruktoets en druk daarna op de **Startknop**. (Als je het paswoord niet wilt zien, kies dan **Stage Select** en druk op de **Startknop**; dan kom je terug in het scherm waar je een nieuwe tegenstander kunt uitkiezen).

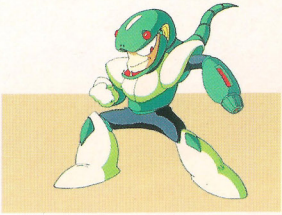
Als het paswoord verschijnt, schrijf dat dan op of onthoud het. Als je dan de volgende keer weer met Mega Man 3 speelt, kun je precies vanaf diezelfde plaats doorgaan met het spel. Dat doe je zo:

1. Kies **Password** op het beginscherm.
2. Verplaats op het volgende scherm met de vierpuntsdruktoets de wijzer over de vakjes. Druk in elke ruimte die je nodig hebt om je paswoord samen te stellen op de **A** knop. (Als je per ongeluk een verkeerd vakje kiest, herstel je fout dan met de **B** knop). In het vakje rechts onderin zie je hoeveel vakjes je moet markeren.
3. Zodra je klaar bent, druk je op de **Startknop**. Het laatst gespeelde spel gaat dan verder vanaf het punt waar je de vorige keer het paswoord hebt zien verschijnen.

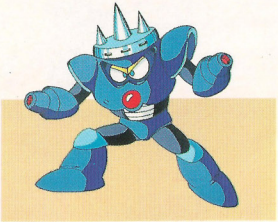
ROBOT-LEIDERS



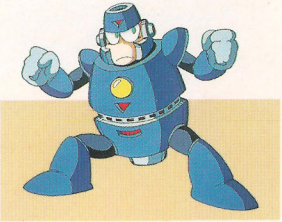
Magneetman



Slangeman



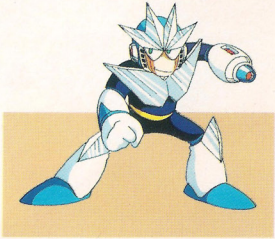
Naaldman



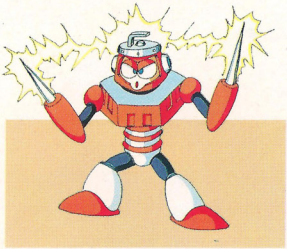
Harde Man

ROBOT-LEIDERS

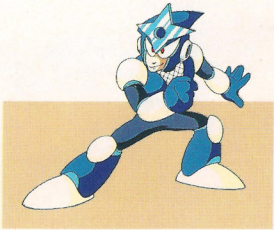
Topman



Gemini-man



Vonkman



Schaduwman

TIPS OM TE WINNEN

- Vuur langs hindernissen als je de vijand van verre kunt raken.
- Als je begint te vallen, druk dan OMHOOG en LINKS of OMHOOG en RECHTS op de vierpuntsdruktoets. Misschien kun je jezelf dan redden.
- Als Mega Man gewond raakt, kan hij gedurende twee seconden niet nog eens worden verwond. Gebruik deze tijd om je uit moeilijke situaties te redden.
- Probeer er achter te komen hoe de wapens van je vijanden je van nut kunnen zijn. Ga vervolgens in de juiste volgorde achter de Robot-leiders aan om de wapens te pakken te krijgen die je voor het volgende gevecht nodig hebt.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

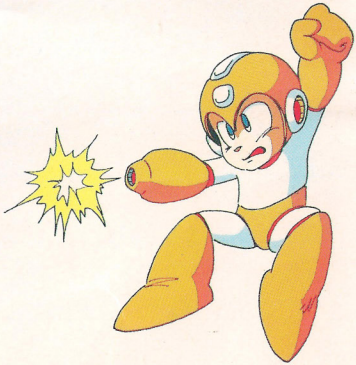
Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

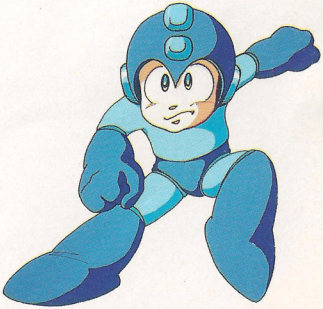
BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
B-1020 BRUSSEL
BELGIE
Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/ Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.





Nintendo®

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON